

Bibliothèques numériques I
Gestion de projet (conception, partage, archivage)

Planifier son projet

Simon Gabay



Aavant de se lancer: détails techniques

Le *flowchart*

Un exemple très simple de *flowchart*

Définition

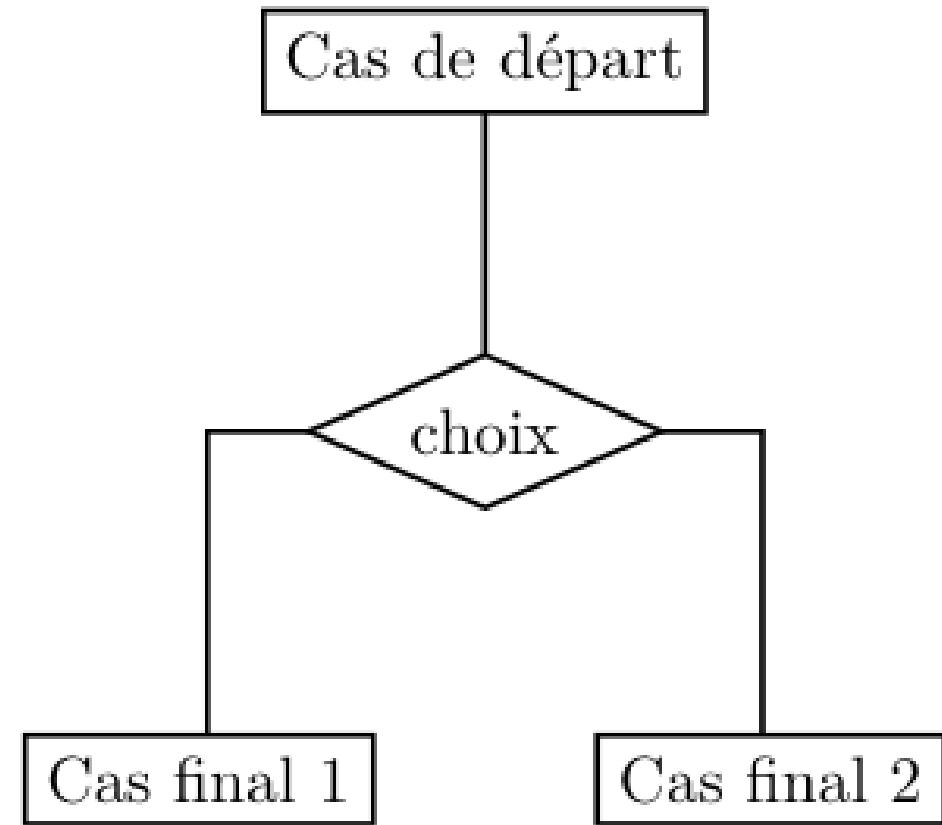
En français on peut parfois parler d'*Organigramme de programmation*.

Il s'agit d'une représentation graphique normalisée de l'enchaînement des opérations et des décisions effectuées par un programme d'ordinateur.

On peut dessiner notamment:

- le fonctionnement d'un algorithme
- l'enchaînement des différents outils
- ...

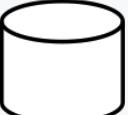
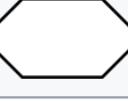
Un exemple simple



Quelques règles (I)

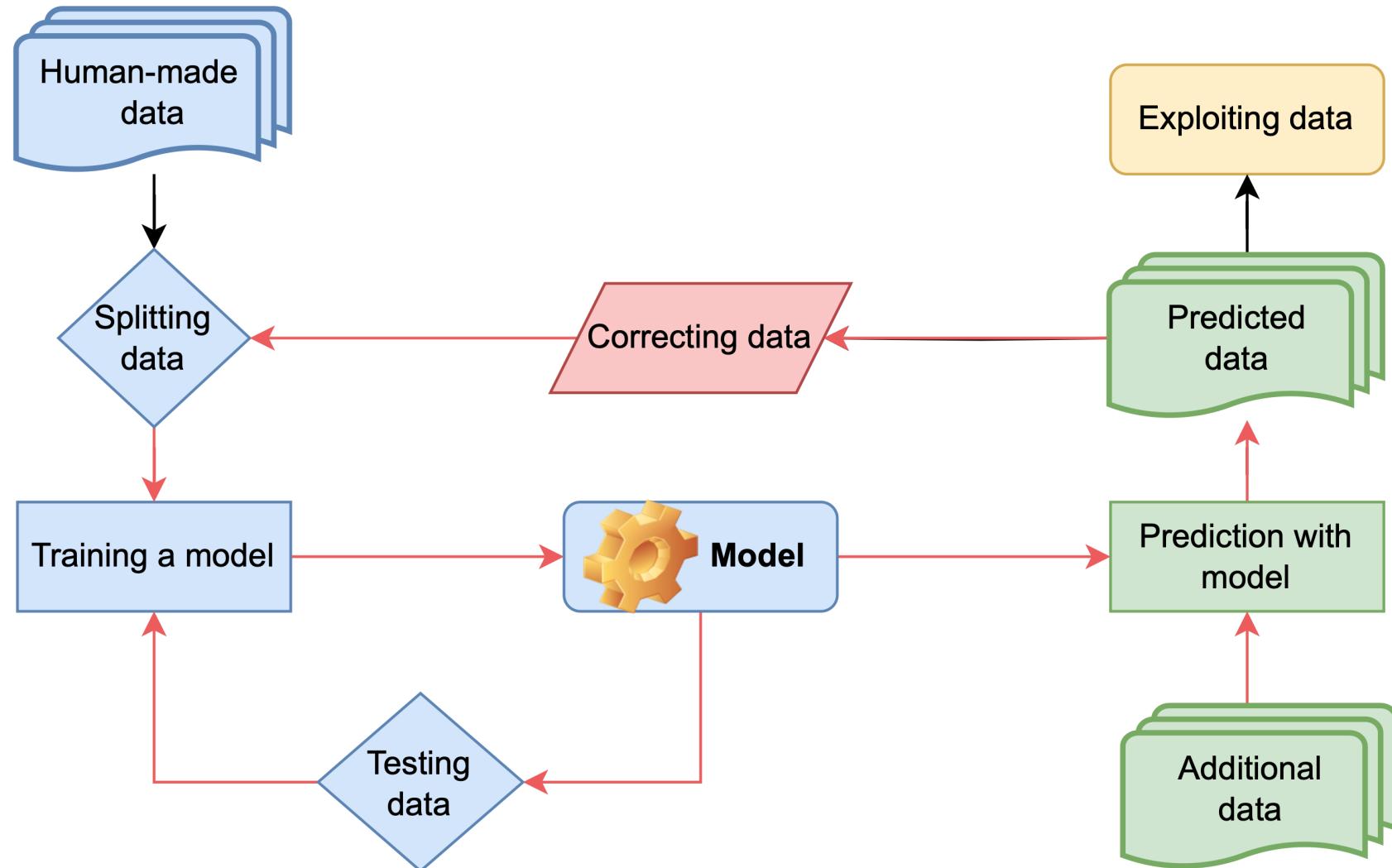
ANSI/ISO Shape	Name	Description
	Flowline (Arrowhead) ^[15]	Shows the process's order of operation. A line coming from one symbol and pointing at another. ^[14] Arrowheads are added if the flow is not the standard top-to-bottom, left-to right. ^[15]
	Terminal ^[14]	Indicates the beginning and ending of a program or sub-process. Represented as a stadium, ^[14] oval or rounded (fillet) rectangle. They usually contain the word "Start" or "End", or another phrase signaling the start or end of a process, such as "submit inquiry" or "receive product".
	Process ^[15]	Represents a set of operations that changes value, form, or location of data. Represented as a rectangle. ^[15]
	Decision ^[15]	Shows a conditional operation that determines which one of the two paths the program will take. ^[14] The operation is commonly a yes/no question or true/false test. Represented as a diamond (rhombus). ^[15]
	Input/Output ^[15]	Indicates the process of inputting and outputting data, ^[15] as in entering data or displaying results. Represented as a rhomboid. ^[14]
	Annotation ^[14] (Comment) ^[15]	Indicating additional information about a step in the program. Represented as an open rectangle with a dashed or solid line connecting it to the corresponding symbol in the flowchart. ^[15]
	Predefined Process ^[14]	Shows named process which is defined elsewhere. Represented as a rectangle with double-struck vertical edges. ^[14]
	On-page Connector ^[14]	Pairs of labeled connectors replace long or confusing lines on a flowchart page. Represented by a small circle with a letter inside. ^{[14][18]}
	Off-page Connector ^[14]	A labeled connector for use when the target is on another page. Represented as a home plate-shaped pentagon. ^{[14][18]}

Quelques règles (II)

Shape	Name	Description
	Data File or Database	Data represented by a cylinder symbolizing a disk drive.
	Document	Single documents represented as a rectangle with a wavy base.
		Multiple documents represented as a stack of rectangles with wavy bases.
	Manual operation	Represented by a trapezoid with the longest parallel side at the top, to represent an operation or adjustment to process that can only be made manually.
	Manual input	Represented by quadrilateral , with the top irregularly sloping up from left to right, like the side view of a keyboard .
	Preparation or Initialization	Represented by an elongated hexagon , originally used for steps like setting a switch or initializing a routine.

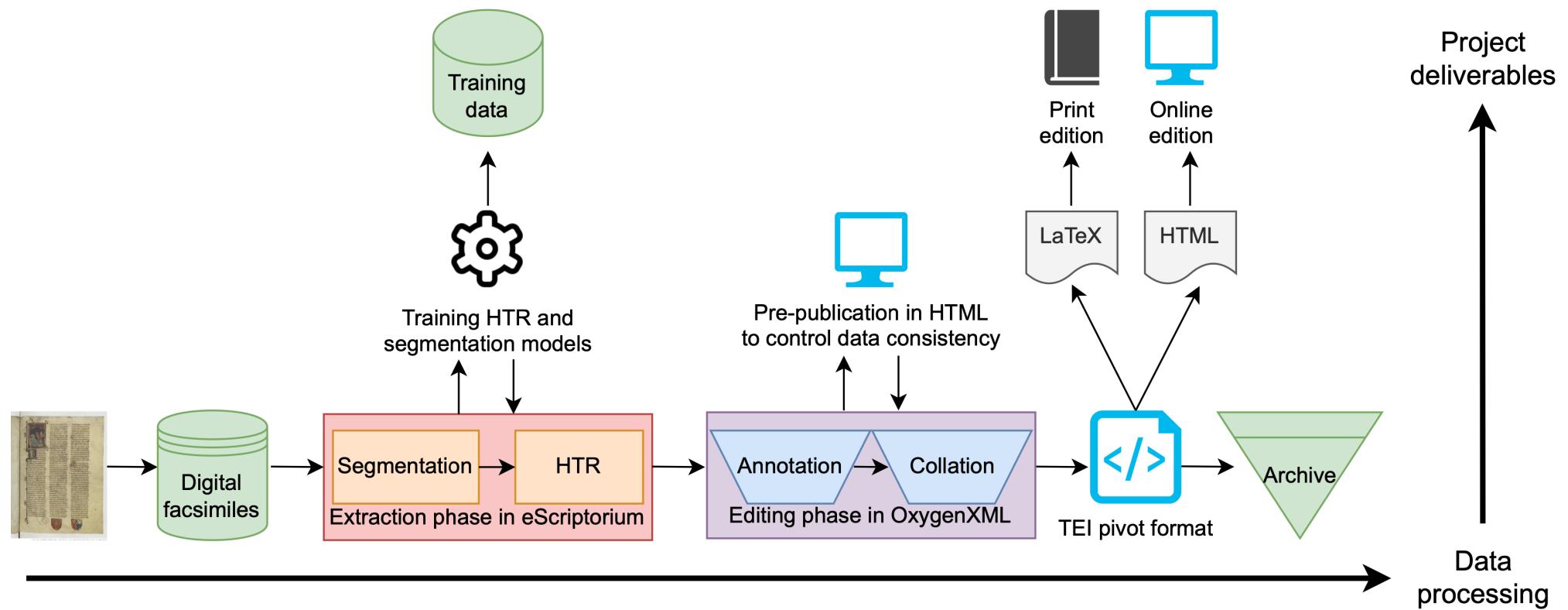
Exemple 1

Exécution de l'entraînement d'un modèle OCR



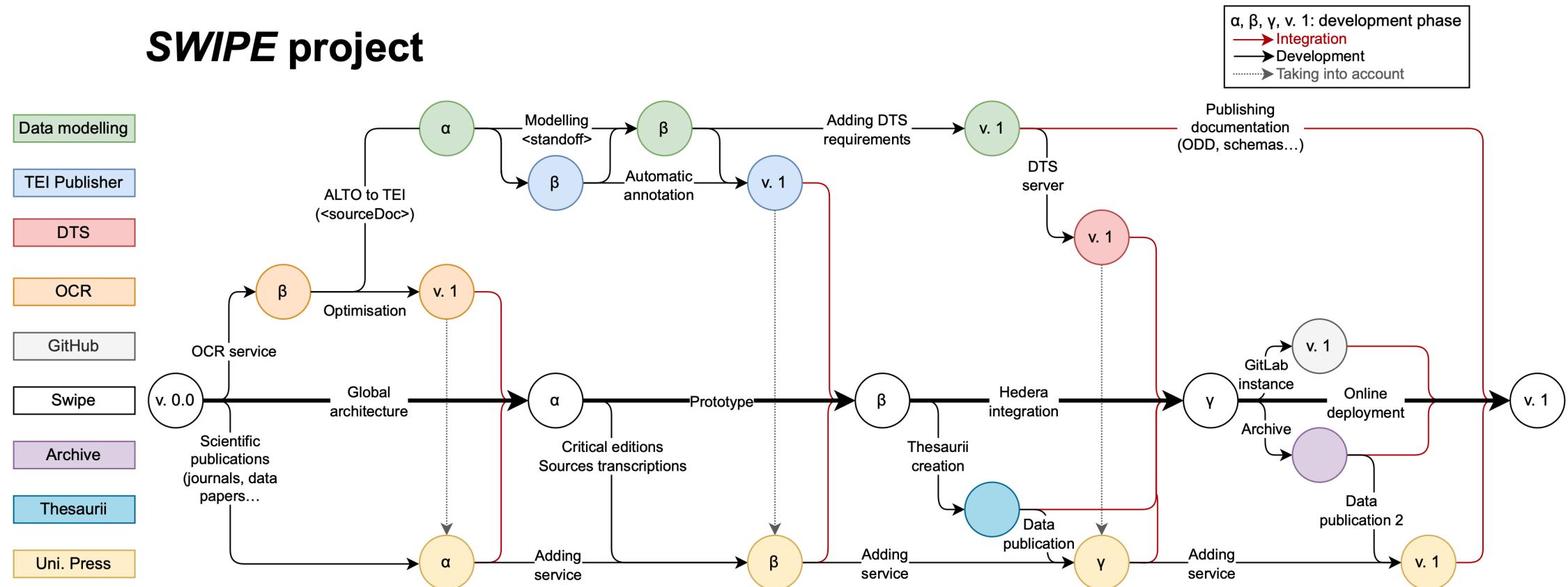
Exemple 2

Exécution d'un projet



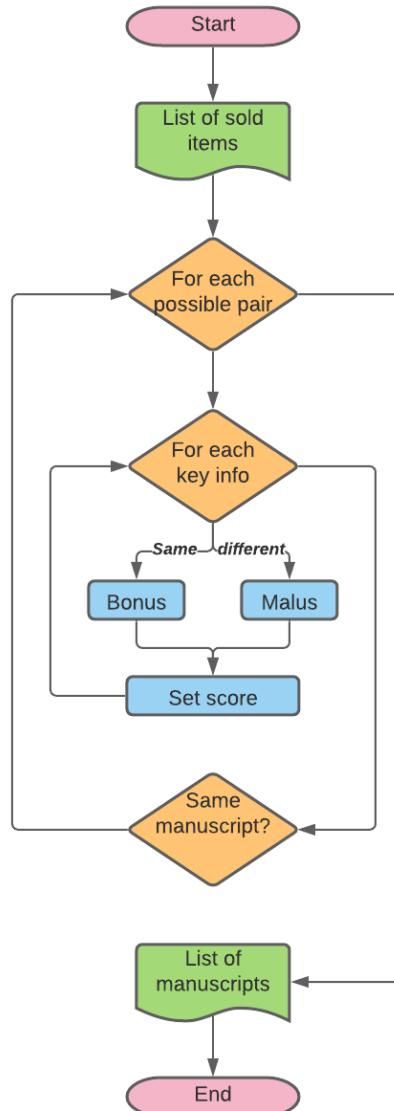
Exemple 3

Exécution d'un projet avec plusieurs équipes



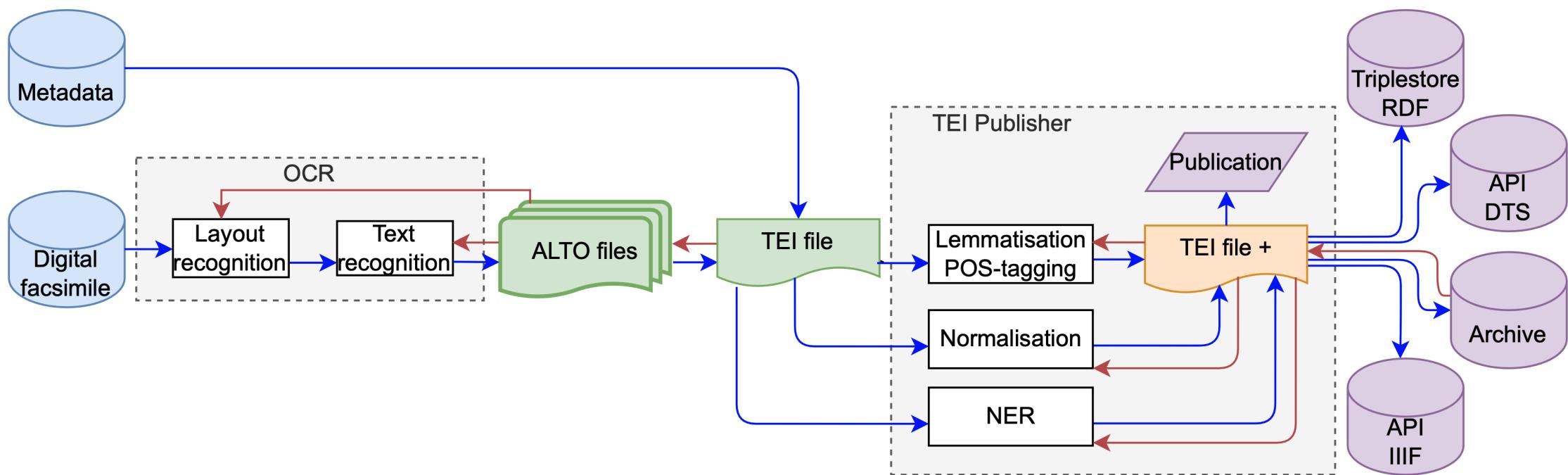
Exemple 4

Exécution d'un algo



Exemple 5

Exécution d'une pipeline



Exercice

Dessinez un *flowchart* avec <https://app.diagrams.net>

Le pseudo-code

Définition

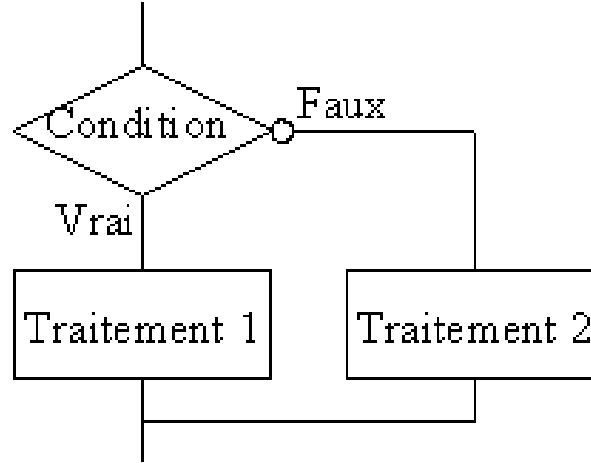
Le pseudo-code est une façon de décrire un algorithme en langage presque naturel, sans référence à un langage de programmation en particulier.

On va décrire la suite des opérations avant de vraiment programmer la chose.

Pour écrire ce pseudo-code il n'y a pas de règle strict mais un consensus autour de certaines pratiques.

Entre *flowchart* et pseudo-code

Avec un flowchart:



Avec du pseudo-code:

```
SI <expression booléenne> ALORS
    <instruction>
    ...
SINON
    <instruction>
    ...
FIN_SI
```

Un exemple plus complexe

```
fonction f(n):
    """
        n est un entier naturel non nul
        renvoie le produit des entiers pairs compris entre 1 et n.
    """

    p ← 1
    Pour k de 1 à n:
        si k est pair:
            p ← p * k
    renvoyer p
```

```
def f(n):
"""
n -- entier naturel > 1
renvoie le produit des entiers pairs compris entre 1 et n.
"""
p = 1
for k in range(1, n+1):
    if k%2 == 0:
        p = p*k
return p
```

(% désigne le modulo, c'est-à-dire le reste de la division)

Un projet

3 grandes étapes

1. Phase préparatoire : Cadre général du projet.
 - a. définir le besoin, les objectifs, le contexte (lieu, temps), les utilisateurs finaux et les contraintes ;
 - b. Définir les moyens techniques pour atteindre les objectifs.
2. Phase de réalisation : Organisation de l'activité et planification
 - a. Définir les tâches à réaliser
 - b. Organiser les tâches (ordre, temps) -> Planning
 - c. Établir un plan de communication entre les membres du projet
 - d. À la fin de toutes les tâches, tester et documenter la ressource créée.
3. Phase d'exploitation : Mise en ligne et maintenance du projet sur le long terme (préparation de l'après-projet)

Phase préparatoire

1. Le QQOQCCP:

- Qui? responsables, public visé
- Quoi? support, tâches, outils
- Où?
- Quand? date de lancement, périodicité, jalons, date de clôture
- Comment? procédure, ressources matérielles
- Combien? budget, quantification
- Pourquoi? justification des objectifs

2. L'état de l'art : Rechercher les données existantes dans un domaine et en faire une synthèse.

Conception de site

Quel objectif?

Deux approches:

- Conception centrée sur le produit : l'utilisateur s'adapte au produit.
- Conception centrée sur l'utilisateur : le produit s'adapte à l'utilisateur.

Dans le second cas on parle d'UCD (*user-centered design*) : les attentes et les caractéristiques propres des utilisateurs finaux sont pris en compte à chaque étape du processus de développement d'un produit.

L'utilisateur peut être compris de deux manières:

- réel
- potentiel

ISO 9241-210

L'UCD est une norme ISO (9241-210), définie par cinq critères d'application:

1. La prise en compte en amont des utilisateurs, de leurs tâches et de leur environnement
2. La participation active des utilisateurs, garantissant la fidélité des besoins et des exigences liées à leurs tâches
3. La répartition appropriée des fonctions entre les utilisateurs et la technologie
4. L'itération des solutions de conception, jusqu'à satisfaction des besoins et des exigences exprimés par les utilisateurs
5. L'intervention d'une équipe de conception multidisciplinaire, visant une expérience utilisateur optimale

Design d'expérience utilisateur

L'UCD s'est complexifié: *User Experience, User Research, Information Architecture, Design Thinking, User Interface Design, Interaction Design, Visual Design, Usability Evaluation, etc.*

L'expérience utilisateur (UX, *user experience*) est la qualité du vécu de l'utilisateur dans des environnements numériques (ou non).

C'est une démarche empathique : l'objectif de l'UX est de comprendre et d'analyser les pratiques, les besoins et les attentes des utilisateurs afin de leur proposer un site Web qui leur corresponde.

L'UX Design, c'est penser du point de vue de l'utilisateur, à partir d'un ensemble de méthodes qui invite cet utilisateur à chaque étape de la conception d'un site Web.

Etape 1

Définition

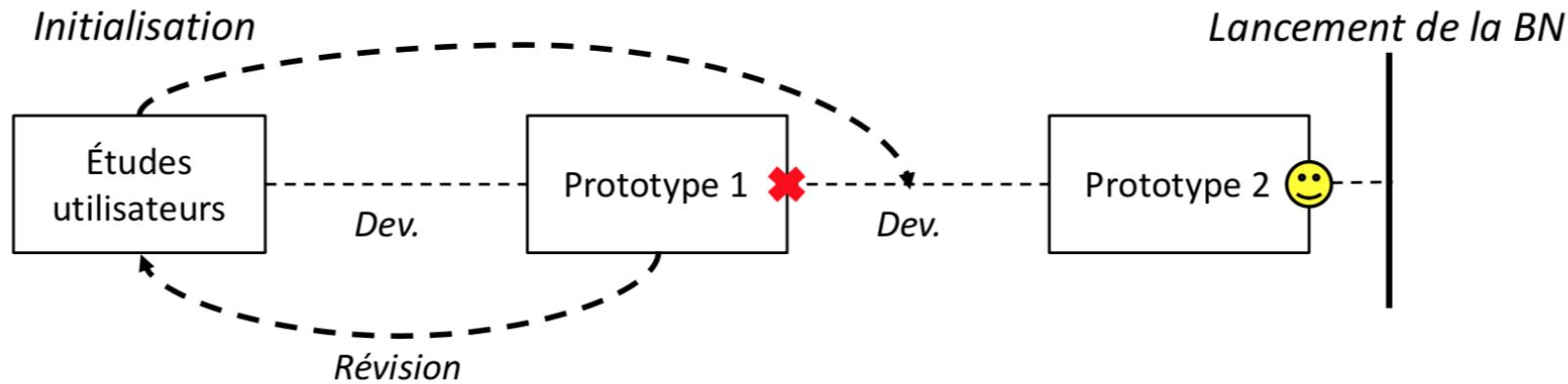
Études utilisateurs

Identification des utilisateurs potentiels : profil, pratiques, besoins et attentes.

Méthodes utilisées :

- Méthodes quantitatives : questionnaire, *log analysis, eye tracking...* ;
 - Méthodes qualitatives : entretiens, *focus group, observations...*
- ➔ Développement d'une interface centrée utilisateurs.

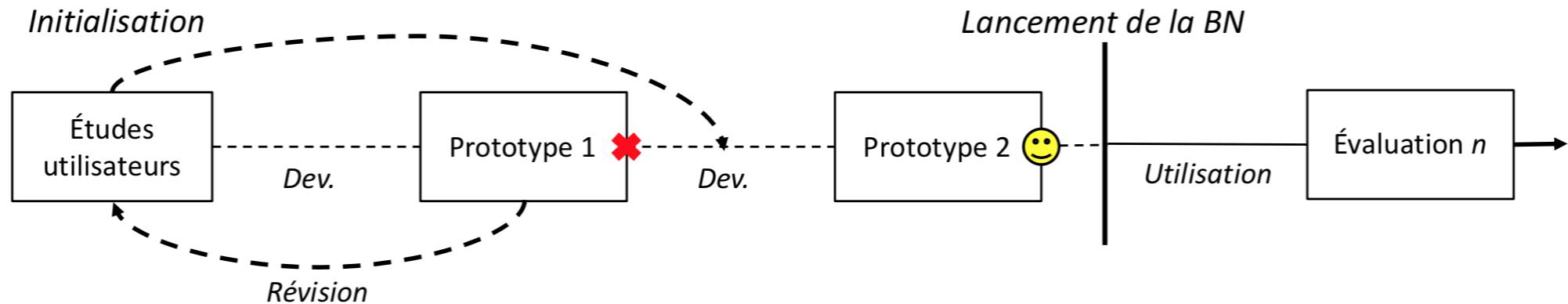
Etape 2



Développement en plusieurs étapes et itératif :

- **Modélisation** : représentation conceptuelle de la BN (relation entre les différents éléments) ;
- **Maquettage** : Aperçu visuel de l'interface (pas encore fonctionnel). Représentation de chaque page et de leur organisation (prend la forme d'un dessin en noir et blanc).
- **Prototypage** : Interface fonctionnelle, visible depuis le navigateur.
- **Évaluation** du prototype avec les utilisateurs : *focus group*, test d'utilisabilité.

Etape 3



Un projet ne s'arrête pas avec le lancement de l'interface !
Les technologies évoluent, vos utilisateurs aussi : Nouvelles pratiques, nouveaux besoins, nouvelles attentes auxquels l'interface doit s'adapter ➔ Évaluations après le lancement de l'interface.

Implication des utilisateurs: approche quantitative

Déterminer de grandes tendances parmi un nombre important de participants:
questionnaires, analyse des logs...

- Méthodes avec un faible pouvoir explicatif, réponses coupées de leur contexte : elles ne donnent que des informations sur ce que les utilisateurs disent qu'ils font, et non sur ce qu'ils font réellement.
- Elles ne mettent en évidence que « ce qui est déjà connu », c'est-à-dire l'explicite, au détriment de l'implicite, autrement dit des comportements si évidents qu'ils ne sont pas précisés par les utilisateurs

Implication des utilisateurs: approche qualitative

Expliquer et approfondir les comportements des utilisateurs à partir de cas concrets:
entretiens, observation sur le terrain...

- Résultats à analyser avec précaution.
- Décalage entre les paroles et les actes. Ce décalage peut être intentionnel, dans la mesure où les personnes interrogées peuvent ne pas vouloir révéler certains éléments, ou inconscients (oublis).
- Caractère ponctuel ne dit rien de l'utilisation sur le long terme du produit ni de la réaction des utilisateurs face à un phénomène rare, comme une panne.

Design thinking

Méthode inspirée du design, dont l'objectif est de concevoir des ressources en accord avec les pratiques des utilisateurs (UX).

Très populaire dans le monde des bibliothèques (publiques) : prend la forme d'ateliers d'une journée, réunissant des bibliothécaires et des usagers. L'objectif est la création de nouveaux services.

Encourager l'émergence d'idées nouvelles en confrontant des spécialistes et des usagers : réalisation des idées sous la forme de maquettes papier, etc.

Etapes du design thinking

1. Inspiration

- Familiarisation avec les besoins des usagers
- Définition d'une problématique.

2. Idéation

- Imagination de solutions pour répondre à la problématique (*Brainstorming*)
- Concrétisation des idées (prototypage): maquette papier, jeu de rôle...

3. Itération

- Présentation du prototype aux usagers
- Recueil des avis : avantages, inconvénients, défauts de conception, autres usages

Architecture de l'information

Modèle de Jesse James Garrett

Même objectif qu'un architecte en bâtiment : élaborer un environnement adapté à des besoins spécifiques, en élaborant des plans en amont du développement.

Définition d'un modèle de conception de sites Web, qui place l'expérience utilisateur au centre, en tant que garant du succès d'un site Web.

Expérience = Pas ce que *fait* un produit ni son organisation interne (cachée aux utilisateurs), mais *comment* il le fait:

- Manière dont est organisé ce que voit l'utilisateur
- Manière dont les fonctionnalités sont présentées
- Manière dont ces fonctionnalités proposent spontanément des manières de les utiliser efficaces

Quelques définitions

Distinction entre trois types de *design* :

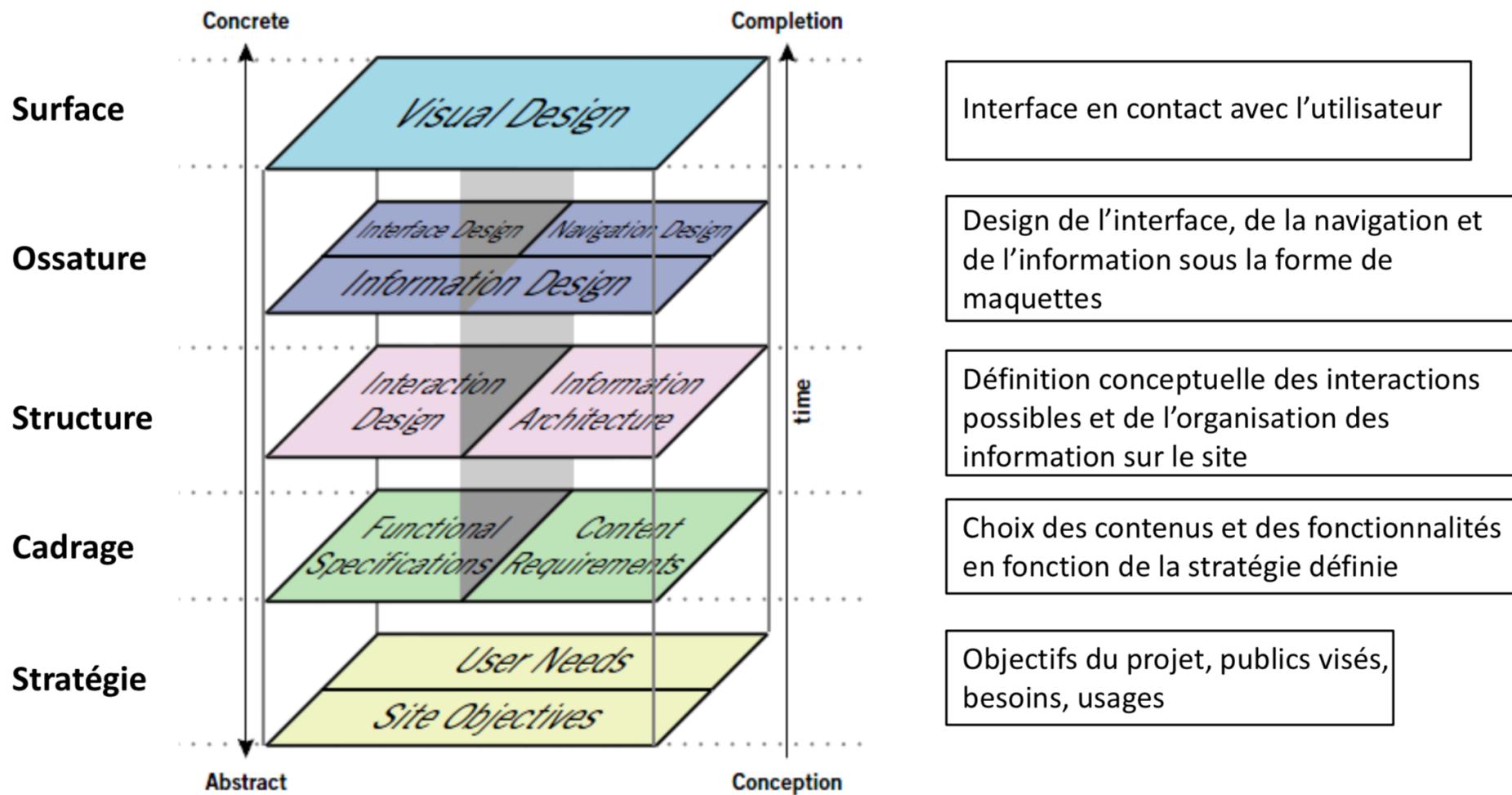
1. Design de l'esthétique = beau
2. Design de conception = efficacité
3. Design de l'expérience utilisateur = expérience réussie

Accent mis sur le design UX : Site Web comme objet complexe, sans mode d'emploi.

Besoin de s'appuyer sur les connaissances, les capacités et les besoins des utilisateurs pour leur offrir des affordances efficaces.

Cinq niveaux de la conception de site

1. La surface : Site visible et sensible aux utilisateurs ;
2. L'ossature : Organisation du site ;
3. La structure : Manière dont les contenus, les informations et les interactions sont liées ;
4. Le cadrage : Définition du périmètre informationnel et fonctionnel du site.
5. La stratégie : Objectif du site.



Maquettage et ergonomie

Le Service

Services : Tout ce qui assure une rencontre entre un utilisateur et un contenu (Calenge, 1999). C'est la clef de voûte de la relation entre une institution patrimoniale (analogique ou numérique) et ses usages.

Pendant longtemps, **logique de production-distribution**: élaboration de collections et d'outils sans tenir compte du public auxquels ils s'adresseront.

Au cours de la dernière décennie, **logique de servuction**: Prise en compte de l'utilisateur comme contributeur actif de l'institution et développement à partir des besoins des utilisateurs. Déplacement de l'attention du document vers l'utilisateur à travers l'élaboration des services.

Exemple

Des services qui accompagnent les utilisateurs dans leurs travaux :

- Consultation : Mise à disposition de visionneuses, constitution de dossiers documentaires, expositions virtuelles, timelines, cartes;
- Recherche: Dans les collections: Simple, avancée, parcours à travers les collections (*Browsing*)
- Dans les documents: Recherche plein-texte;
- Aide documentaire: répertoire de liens, bibliographies thématiques...
- Analyse : Proposition d'outils au sein de la bibliothèque numérique ;
- Participation : Ajout de tags et de commentaires, correction de textes océrisés, transcription, partage de collections...
- Réutilisation : export des documents (PDF, images, ePub...), diffusion sur les réseaux sociaux...

Maquettage

Vision globale du site et des fonctionnalités à développer

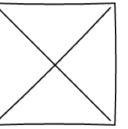
Quatre grandes étapes

1. *Zoning* : Première étape du maquettage, l'objectif est de définir grossièrement les principales « zones » de votre site Web (Haut de page, pied de page, sections, visionneuses, colonnes...).
2. *Wireframe* : Définition de l'ergonomie de chaque zone, mais pas de création graphique (schéma monochrome). Vous devez entrer dans le détail de chaque zone : textes (taille des corps, graisse, alignement...), éléments visuels (sous forme de cadre grisé : portrait ou paysage), liste d'éléments. Outils : Pencil

Maquettage (suite)

3. *Mockup* : Maquette graphique, qui s'attache à « l'habillage » de votre site, au rendu visuel (Définition de l'identité visuelle à partir d'une charte graphique : couleurs, logos...). C'est la représentation précise de votre site Web, prête à l'intégration HTML/CCS. Outils : InDesign, Gimp, Photoshop
4. Prototype : Étape qui intervient après le maquettage. Pages fonctionnelles de votre site avec des liens cliquables. Le prototype est consultable depuis votre navigateur.

Fonte Gaia - La bibliothèque numérique



Se connecter FR ▾

Accueil | Explorer | Participer | À propos | Fonte Gaia Blog

Rechercher

Explorer

Parcours Exposition Édition

Participer - Nous avons besoin de vous !

Partagez vos connaissances
Participez à l'enrichissement des collections, en partageant vos connaissances avec les autres Fontegaienates.
Taguez, commentez, référez !

[En savoir +](#)

Développez votre projet numérique
Éditions numériques savantes, expositions virtuelles ou parcours de lecture... Réalisez votre projet numérique en collaboration avec Fonte Gaia !

[En savoir +](#)

Actualités

Derniers ouvrages numérisés Nombre de contributions Nouvelle édition/exposition/parcours

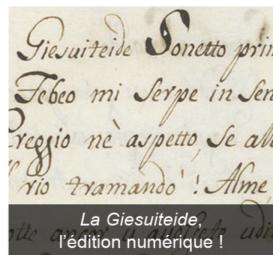
[Contacts](#) [Mentions légales](#) [Omeka](#)



EXPLORER



Découvrir notre collection de manuscrits



La Giesuiteide, l'édition numérique !



Explorer nos ouvrages de la Renaissance

PARTICIPER - NOUS AVONS BESOIN DE VOUS !

Partagez vos connaissances

Participez à l'enrichissement des collections, en partageant vos connaissances avec les autres Fontegaianautes.

Taguez, commentez, référez !

[Contribuer](#)

Développez votre projet numérique

Éditions numériques, expositions virtuelles, parcours de lecture... Réalisez votre projet numérique en collaboration avec Fonte Gaia !

Imaginez, produisez, diffusez !

[Collaborer](#)

Ils participent déjà

XX chercheurs et doctorants collaborent déjà avec les experts de Fonte Gaia au développement de leur projet.

Venez découvrir leurs projets !

[En savoir +](#)

ACTUALITÉS

Zoom sur les contributions

Nombre de mots-clés : 238
Nombre de références : 102
Nombre de commentaires : 127
Ouvrages parrainés : 26

Panthéon des utilisateurs

1. Pseudo11 (70 contributions)
2. Pseudo30 (65 contributions)
3. Pseudo98 (47 contributions)
4. Pseudo07 (25 contributions)
5. Pseudo09 (23 contributions)

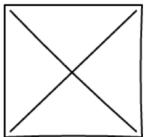
[En savoir +](#)

Pendant ce temps, sur Fonte Gaia Blog

[Formation TEI](#)
(06/12/2017 par Belinda Missiroli)

[Offre de stage](#)
(17/11/2017 par Giulia Ventrella-Proust)
[Nouvelle base de données bio-bibliographique](#)
(02/11/2017 par Giulia Ventrella-Proust)

[Plus de billets](#)



Barre de recherche

Rechercher

Se connecter

FR ▾

Accueil | **Explorer** | Participer | À propos | Fonte Gaia Blog

Accueil > Explorer > Fedra

Fedra | [Ajouter à ma bibliothèque](#)[Affichage](#) [Informations](#) [Plein-écran](#)

Annotations

FEDRA.
Con la spada che avesti per nutrice, o
Cadmèa.
Rallégrati, rallegrati!
LA SCHIAVA TEBANA.
E per ciò, dopo i roghi, mi prescelse
fra tutte le Tebane il re d'Argo; e mi
pose con le ceneri dentro la nave
nera.
FEDRA.
Ma rallegrati, o fiore degli Sparti,
Alala, prima nata della Guerra, che
prelude alla strage!
980 Alala è il nome tuo.
LA SCHIAVA TEBANA.
Sono una schiava.



[+] [-]

[Texte-Image](#) | [Notice](#) | [Recherche](#) | [Autres formats](#) | [Parcours](#) | [Bibliographie](#)

Titre : Fedra |

Auteur : [D'Annunzio, Gabriele \(1863-1938\)](#) |

Éditeur : Fratelli Treves |

Date : 1909 |

Mots-clès de la bibliothèque : Théâtre -- 20e siècle |

Collection : [Théâtre](#) |

Langue : ita |

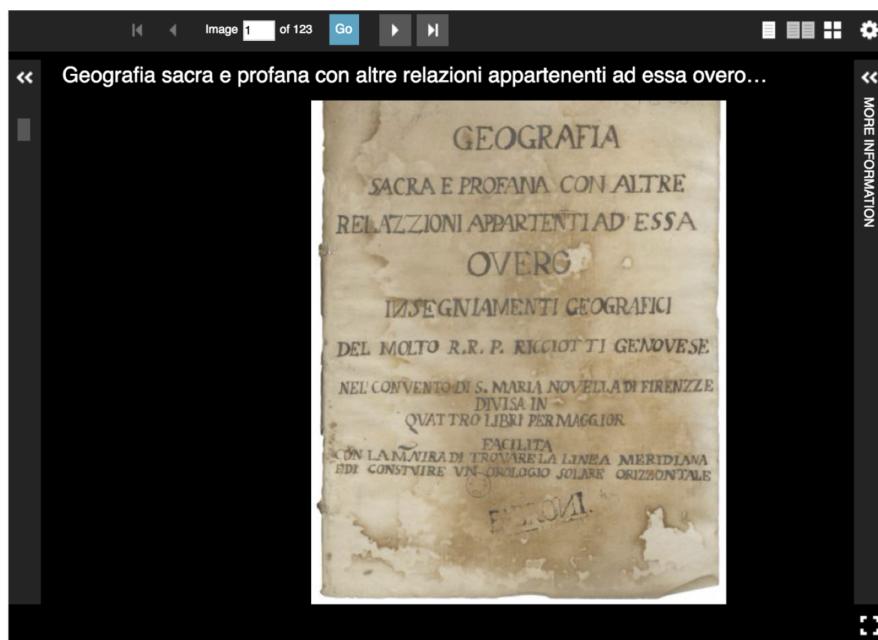
Citer ce document : D'Annunzio, Gabriele, "Fedra," FONTE GAIA, 9/04/2018, URL

[Signaler une erreur](#)**Mots-clès des utilisateurs**

Mythologie, tragédie

[Envie de contribuer ?](#)[Plus d'outils ?](#)

[Geografia sacra e profana con altre relazzioni \[...\]](#) | [Ajouter à ma bibliothèque](#)



[Texte-Image](#) | [Notice](#) | [Autres formats](#) | [Recherche](#) | [Parcours](#) | [Bibliographie](#)

Titre : Geografia sacra e profana con altre relazzioni appartenenti ad essa insegnamenti geografici

Auteur : [Ricciotti, Padre \(17..-1...\)](#) |

Année : [1780/1799] |

Mots-clés de la bibliothèque : Geografia astronomica-Manuali | Astronomia-Manuali | Astrologia-Manuali | Géographie astronomique--Manuels d'enseignement | Astronomie--Manuels d'enseignement | Astrologie--Manuels d'enseignement |

Collections : [Manuscrits](#) |

Langue : ita |

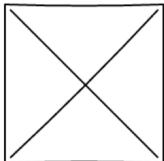
Citer ce document : Ricciotti, Padre (17..-1...), "Geografia sacra e profana con altre relazioni appartenenti ad essa overo insegnamenti geografici," FONTE GAIA La bibliothèque numérique, consulté le 17 avril 2018, <http://www.fontegaia.eu/items/show/58>.

[Signaler une erreur](#)

Mots-clés des utilisateurs

manuscrit

[Envie de contribuer ?](#)



Barre de recherche

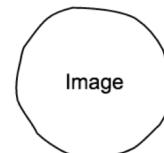
Rechercher

Pseudo

FR ▾

Accueil | Explorer | Participer | À propos | Fonte Gaia Blog

Accueil > Mon compte



Ciao Pseudo11

[Mon profil](#)

[Ma bibliothèque](#)

[Mon historique](#)

[Mes notifications](#)

Palmarés de vos contributions

[03 mots-clés](#)

[02 commentaires](#)

[03 références bibliographiques](#)

Dernier ouvrage consulté



[Fedra](#)

Date de consultation

[Voir plus](#)

Dernier ouvrage téléchargé



[Il Decameron tome 1](#)

Date téléchargement

[Voir plus](#)

Dernières recherches

30 avril 2018

Lettre OU Message

Boccace

[Voir plus](#)



La bibliothèque numérique des études italiennes

 ...

Se connecter

Fr | It | En

[Accueil](#) | [Explorer](#) | [Participer](#) | [À propos](#) | [Fonte Gaia Blog](#)

[Accueil](#) > [Mon compte](#)



Ciao Pseudo 11

[Mon profil](#) | [Ma bibliothèque](#)
[Mon historique](#) | [Mes notifications](#)

Palmarès de vos contributions

[03](#) mots-clés

[02](#) commentaires

[03](#) références bibliographiques

Dernier ouvrage consulté



[Fedra](#)

Consulté le 2/10/2018

[Voir plus](#)

Dernier ouvrage téléchargé



[Il Decameron](#)
Consulté le 15/09/2018

[Voir plus](#)

Dernières recherches

02/10/2018
Lettre OU Message
Théâtre

[Voir plus](#)

Remerciements/sources

Merci à Elina Leblanc pour toute son aide et sa connaissance du sujet! Une (grande) partie des slides reprend ses matériaux de cours.